

Tutorial de Swish 2.0

Swish es una herramienta fácil de usar que permite producir en pocos minutos complejas animaciones con texto e imágenes en formato SWF para el reproductor de Flash.

En este tutorial vamos crear paso a paso un sencillo documento multimedia que contenga título animado, texto, imagen y un enlace.

1. TÍTULO ANIMADO.

1. Abre **Swish** haciendo doble clic en su icono del escritorio
2. Elige **Archivo > Nuevo**.



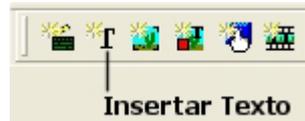
3. En el panel **Película** define las propiedades de tu película. Cambia el **Ancho** a 700, la **Altura** a 450 y la **Velocidad de Fotogramas** a 15. Asegúrate de que el **Color de Fondo** está fijado en Blanco.



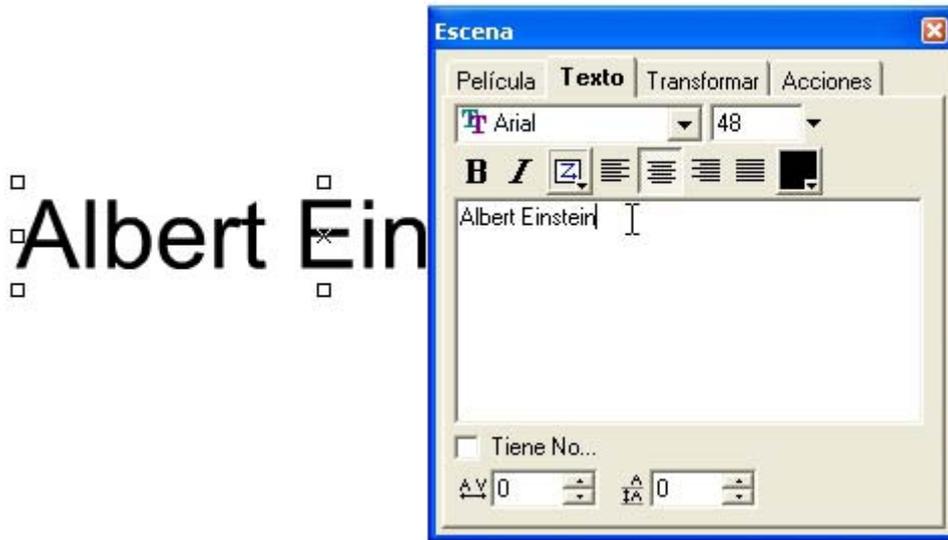
4. Pulsa sobre el botón **Ajustar Escena en Ventana** para ajustar el lienzo al tamaño de la ventana de diseño.



5. Pulsa el botón **Insertar Texto** situado en la barra de herramientas. Verás que la palabra "Texto" aparece en el centro del escenario.



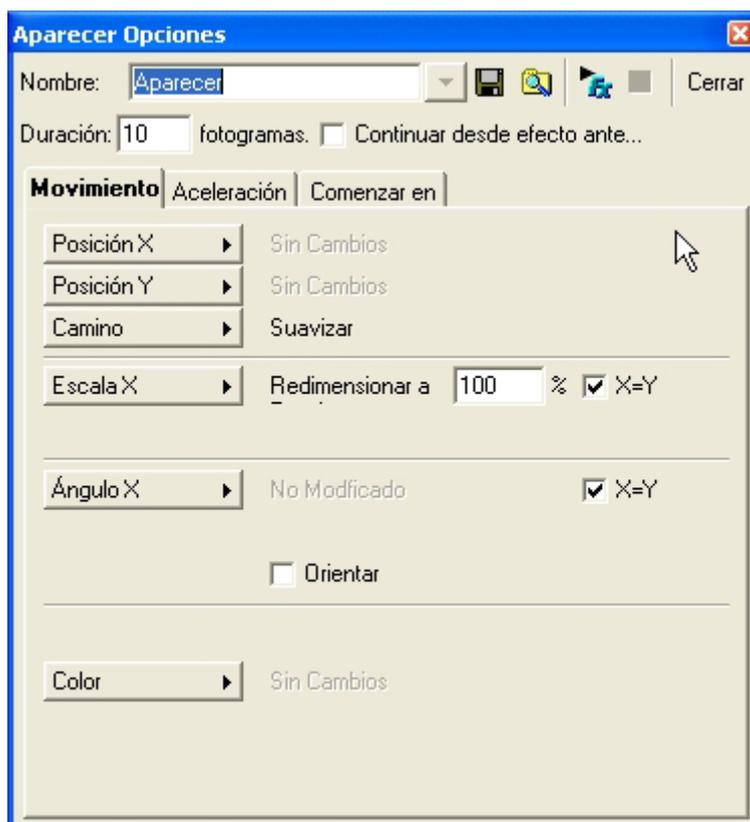
6. En el panel **Texto** borra la palabra **Texto** y sustitúyela por la frase "Albert Einstein". Cambia el tamaño de la letra a 48 puntos.



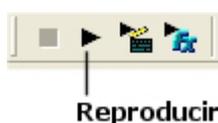
7. En la Línea de Tiempo, haz clic en el fotograma cero de la fila "Albert Einstein". Sobre la línea de tiempo, a la izquierda, pulsa el botón **Añadir efecto** y selecciona el efecto **Aparición**.



8. Se muestra el cuadro de diálogo **Aparecer Opciones**. Configura las distintas opciones: 9.1) Quita la marca **Continuar desde efecto anterior** 9.2) En la pestaña **Comenzar en**, selecciona **Escala X > Factor de Escala** e introduce un valor **20** en la casilla **%**. 9.3) En la pestaña **Movimiento** selecciona **Escala X > Redimensionar al 100 %**.



9. Pulsa el botón **Cerrar** para aceptar los valores de configuración del panel **Aparecer Opciones**.
10. Haz clic en el fotograma 15 de la fila "Albert Einstein". Pulsa el botón **Añadir efecto** y selecciona la opción **Desaparición**. En el cuadro de opciones **Duración** introduce 5 fotogramas. Clic en **Cerrar**.
11. Para ver la animación resultante pulsa el botón **Reproducir Película** en la barra de herramientas. El título se muestra en bucle. Pulsa el botón **Parar** para detener el movimiento.



12. Para guardar el archivo que contiene la película, pulsa el botón **Guardar película** de la barra de herramientas (tiene el icono de un disco). En el cuadro de diálogo **Guardar como** escribe **mipeli** en **Nombre de archivo** y pulsa en **Guardar**. Tu animación será guardada como un archivo de extensión .SWI que podrá ser abierta en el futuro para continuar con su edición.

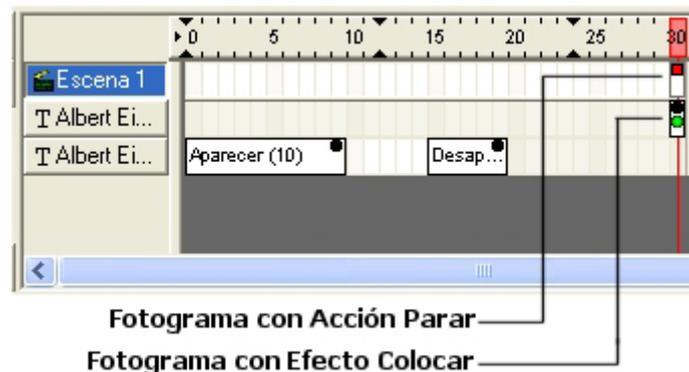
2. IMPORTAR UN ARCHIVO DE TEXTO.

En este apartado vamos a añadir un cuadro de texto a tu película. La información será extraída de un archivo de texto externo.

1. Abre la película creada en el apartado anterior mediante **Archivo > Abrir**.
2. Haz clic en el botón **Insertar contenido**. En el cuadro de diálogo **Abrir**, busca la carpeta **einstein** situada dentro de la carpeta **Curso Flash** que has instalado en tu equipo al inicio de este curso. Elige el archivo de texto **einstein.txt**.



3. Se crea automáticamente una capa en la línea de tiempo con un cuadro de texto que muestra el contenido del archivo elegido. En el cuadro de diálogo **Texto** selecciona como tamaño de la fuente **12** y alineación izquierda.
4. Pincha y arrastra el cuadro de texto sobre el escenario para situarlo adecuadamente en el margen izquierdo.
5. Para que su información sea visible a partir del fotograma nº30, por ejemplo, haz clic en este fotograma en la fila que contiene este nuevo cuadro.
6. Pulsa el botón **Añadir efecto** y elige **Colocar**. De esta forma su contenido sólo se mostrará cuando la cabeza lectora alcance este fotograma y no antes. Pulsa el botón **Cerrar**
7. Clic derecho sobre el fotograma nº30 en la línea **Escena 1**, y elige la opción **Parar**. De esta forma la película se detendrá en este fotograma para que el usuario pueda leer su contenido.



8. Pulsa en el botón **Reproducir película** en la barra de herramientas para comprobar el correcto funcionamiento de la película.
9. Elige **Archivo > Guardar** para grabar los cambios introducidos en el documento.

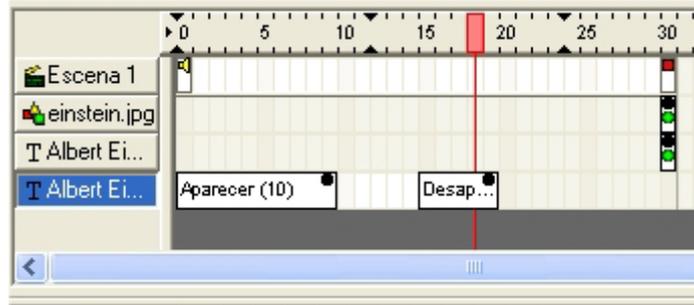
3. IMPORTAR UNA IMAGEN.

1. Sitúate en la película creada en el apartado anterior.
2. Pulsa el botón **Insertar Contenido** situado en la barra de herramientas.



3. Desde el cuadro de diálogo **Abrir** selecciona JPEG en la lista **Tipo de archivo** y navega hasta la carpeta **einstein** situada dentro de la carpeta **Curso Flash** instalada en tu equipo. Elige el archivo **einstein.jpg** y pulsa **Abrir**.
4. La imagen se muestra en el centro del escenario. Pincha y arrastra la imagen para situarla en el margen derecho.

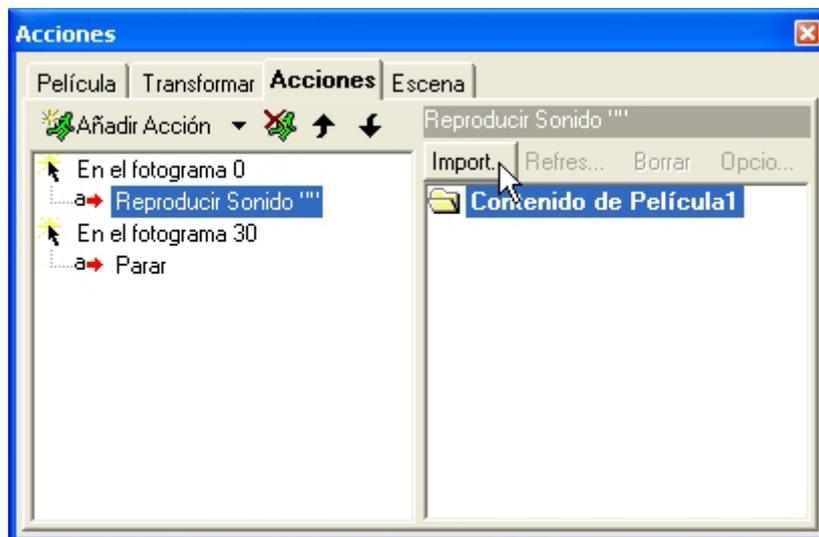
5. Para que esta imagen sea visible sólo en el fotograma nº30, por ejemplo, haz clic en este fotograma en la fila que contiene esta imagen: einstein.jpg.
6. Pulsa el botón **Añadir efecto** y elige **Colocar**. De esta forma su contenido sólo se mostrará cuando la cabeza lectora alcance este fotograma y no antes. Pulsa el botón **Cerrar**.



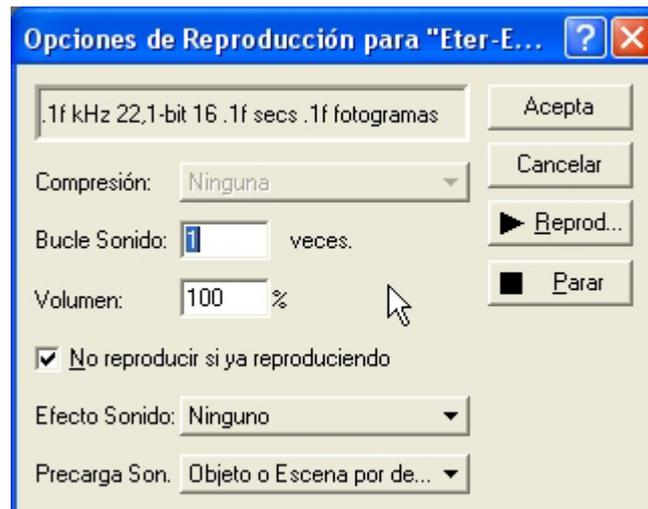
4. AÑADIR UNA MÚSICA DE FONDO.

Con Swish puedes importar sonidos en formatos .WAV y .MP3. Un sonido asociado a un fotograma comenzará a reproducirse cuando la cabeza lectora lo alcance. También se pueden asociar sonidos a los botones.

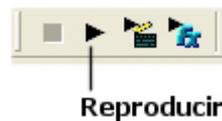
1. Sitúate en la película que nos ocupa. Vamos a añadirle una música de fondo.
2. Haz clic derecho en el fotograma 0 de la fila **Escena 1**, y elige la opción **Reproducir Sonido** en el menú contextual que se despliega.
3. Se despliega el panel **Acciones**. Asegúrate de que el item **Reproducir Sonido ""** está seleccionado. Pulsa el botón **Importar un sonido ...**



4. En el cuadro de diálogo **Importar sonido**, navega hasta la carpeta **einstein** situada dentro de **C:\Curso Flash**. Pincha sobre el archivo sonoro *Eter_Edgen_7254_hifi.mp3* y pulsa el botón **Abrir**.
5. Pulsa el botón **Opciones** para configurar las opciones de reproducción de este sonido importado. Activa la casilla **No reproducir si ya reproduciendo**. Sitúa 1 en la casilla **Bucle Sonido**. Pulsa **Acepta** para guardar los cambios.



6. Observa que en el fotograma 0 de la línea **Escena 1** ahora muestra el icono de un altavoz para indicar que contiene un sonido de fondo.
7. Para ver la animación resultante pulsa el botón **Reproducir Película** en la barra de herramientas. El título se muestra en bucle. Pulsa el botón **Parar** para detener la película.



5. AÑADIR UN BOTÓN

Un botón es un objeto interactivo que dispara una acción al realizar el usuario algún evento sobre él con el puntero del ratón: pulsar, pasar por encima, etc.

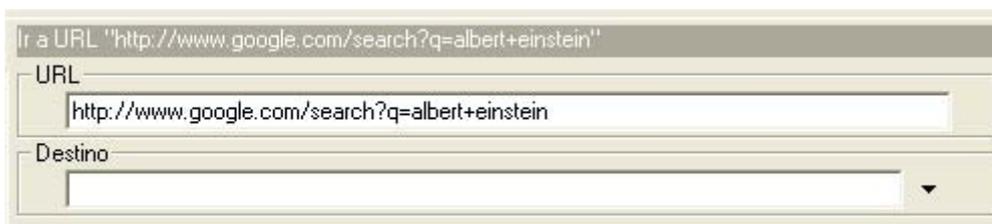
1. Sitúate en el ejemplo que nos ocupa.
2. Pulsa el botón **Insertar Texto**.



3. Cambia la palabra **Texto** por "Más información". Tamaño de la fuente: 12 puntos y color negro. Pincha y arrastra este cuadro de texto sobre el escenario para situarlo en el lugar adecuado.
4. Haz clic derecho sobre el fotograma nº30 de la fila **Más información** que contiene este cuadro de texto. Elige la opción **Colocar** en el menú contextual que se despliega. Cierra el cuadro de diálogo **Opciones Colocar**. De esta forma el texto sólo aparece en este fotograma.
5. Asegúrate de que este cuadro de texto está seleccionado. Elige **Modificar > Convertir > Convertir en Botón**. Observa que el cuadro de texto se ha convertido en un botón con sus respectivos 4 estados: Arriba, Sobre, Abajo y Pulsado. Esto se puede apreciar en el panel **Esquema** y en el correspondiente encabezado de la línea de tiempo.



6. En el cuadro **Esquema** haz doble clic en el ítem "T **Más información**" del Estado Arriba. En el cuadro de diálogo **Texto** puedes cambiar el color del mismo para este estado. Por ejemplo: verde.
7. Define otro color para el texto en los estados **Sobre** y **Abajo**.
8. Haz clic derecho sobre este botón en el escenario y selecciona **Acción > Ir a URL** en el menú contextual.
9. En la casilla **URL** teclea <http://www.google.com/search?q=albert+einstein>



10. Para comprobar el correcto funcionamiento de la aplicación creada, selecciona: **Archivo > Probar > En navegador**.
11. Elige **Archivo > Guardar** para grabar los cambios introducidos en el documento.

6. PUBLICAR LA PELÍCULA PARA LA WEB

La película que has creado en este tutorial está guardada en el archivo mipeli.swi. Éste puedes abrirlo para realizar las modificaciones que desees. Sin embargo para publicarlo en la web es necesario exportarlo a los formatos clásicos HTML y SWF.

1. Selecciona **Archivo > Exportar > HTML**
2. Desde el cuadro **Publicar película SWISH**, elige la carpeta donde desees guardar los archivos. Pulsa el botón **Guardar**.
3. En esta carpeta destino se creará la película en formato *.swf (que soporta el reproductor del Flash) y la página HTML en la que esta película estaría incrustada.
4. Sube a tu servidor los archivos *.swf y *.htm. Para ver tu película tal y como será vista en la web, localiza el archivo mipeli.htm y ábrelo. La verás en tu navegador por defecto.

Este es el aspecto final que tendrá tu película:

Albert Einstein (1879-1955)

Fue un físico y matemático alemán.
En 1916 publicó su primera Teoría de la Relatividad que revolucionó todos los conocimientos de la Física hasta entonces.

Entre sus afirmaciones más importantes destacaron: la medida del tiempo-espacio es subjetiva y la velocidad de la luz en el vacío es una constante.

Fue premio Nobel en 1921 por su teoría cuántica sobre el efecto fotoeléctrico. Explicó ciertos fenómenos del universo como las anomalías observadas en la trayectoria de algunos planetas o la desviación de la luz al pasar cerca del sol.

Su famosa ecuación $E=mc^2$ explicó la transformación de masa en energía propia de las reacciones nucleares.

Tuvo que huir de la persecución nazi y refugiarse en Estados Unidos, donde transcurrieron los últimos años de su vida.

La imagen más popular de esta mente prodigiosa corresponde a esta última época: cabellos largos, canosos, despeinados y mirada profunda.

Se han hecho famosas muchas de las citas expresadas en sus discursos y publicaciones sobre los problemas de la humanidad de su tiempo: "Lo importante es no dejar de hacerse preguntas".

[Más información](#)

